NES-GG-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GHOST'N GOBLINS™

GAME PAC INSTRUCTIONS

CAPCOM

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

SAFETY PRECAUTIONS

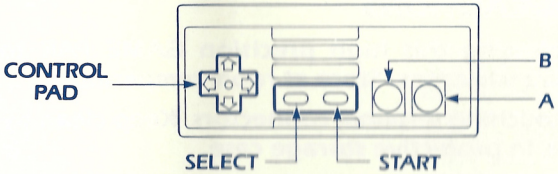
Please take time to read the important instructions in this booklet. Observing the step-by-step instructions and complying with the warnings will be your personal guarantee to greater game satisfaction over a long period of time.

SAFETY PRECAUTIONS

1. **Avoid subjecting this high precision GAME PAK to extreme temperature variances. Store at room temperature.**
2. **Do avoid touching terminal connectors. Keep clean by inserting GAME PAK in protective storage case.**
3. **Never attempt to disassemble your GAME PAK.**
4. **Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the GAME PAK.**
5. **For best results, play the game a distance away from your television set.**
6. **Pause for 10-20 minutes after 2 hours or more of continuous game playing. This will extend the performance of your GAME PAK.**

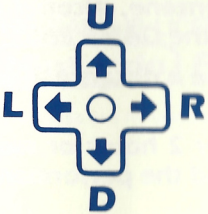
NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller *1 — Moves Knight in 1 or 2 player game.
Controller *1 — Moves Knight in 1 or 2 player continuation game.



Control Pad

Each tip imprinted with letter to show direction or movement:



Four Separate Action Tips

Pressing any of four tips creates direction of **Knight** movement:

- ◄ **Knight** moves left
- ► **Knight** moves right
- ▲ **Knight** climbs up stairs
- ▼ **Knight** decends stairs or ducks down

HOW TO PLAY

Our beautiful **Princess** is kidnapped. Her lover, the **Knight,** armed with five different weapons, must pass through seven guarded gates to successfully rescue the princess.

The **Knight** needs your skill to rescue the **Princess** to cunningly maneuver escape from Hades, land of the enemies.

SELECT Button

Press SELECT to move asterisk (*) next to title of game you wish to play.
* This button does not function while playing game.

START Button

Pushing this button starts the game you selected.

To Pause

Press START Button whenever you choose to pause while actively playing the game. A pause tone will be heard and game will be interrupted.

To resume game playing where you left off, press START Button again.

★ Button "B":

Enables Knight to hurl up to five different weapons to destroy the enemy.

★ Button "A":

Makes Knight jump and leap to avoid enemy attacks.

★ Each Controller has a cross-shaped Control Pad. Pressing any of the four tips produces separate action by the Knight.

HINTS ON GAME PLAY

There are 7 gates and at the end of each gate is an evil demon. Once this evil demon is killed, a key will fall out of the sky. This key opens the next gate. At the 7th and final gate you must do battle with the Devil in hand-to-hand combat. If you win, the beautiful **Princess** is saved.

When the **Knight** is hit on his suit of armor, he loses his suit of armor. The 2nd hit kills the **Knight.** You control the **Knight** with a 4-way control pad; to climb ladders, run forward or backwards, and to duck down to avoid the evil demons. The **A** and **B** buttons on the control pad are used to **A)** jump and **B)** throw weapons. If you push **A** then **B** immediately afterwards, the **Knight** will throw the weapon while jumping. If you use the control pad in the down position with the **B** button, the **Knight** will duck down and throw weapons.

HINTS ON GAME PLAY

Throughout each scene there are Jars which hide 5 different weapons — Javelins, torches, swords, axes, and crosses. When the game begins, the **Knight** is armed with a javelin.

Javelins —when thrown, they continue off the end of the screen.

Torches —when thrown, they form an arc and continue burning. When they hit the ground, if there are two fires burning you cannot throw another torch until one burns out.

Sword —same as javelin but with more speed.

Axe —they also form an arc when thrown.

Cross —when thrown they fly straight and stop the enemies' attack.

HINTS ON GAME PLAY

Our beautiful **Princess** is kidnapped. Her lover, the **Knight** in his shining armor, is armed with five different weapons. The **Knight** must pass through seven gates, each guarded by an evil demon. As the **Knight** destroys the evil enemy demons, a key appears from the sky. This key opens the next gate.

At the 7th and final gate, your skill enables the **Knight** to engage in hand-to-hand combat with the Devil. Defeat the Devil and the beautiful **Princess** is rescued.

Each time the **Knight** is hit with enemy firepower, he loses his suit of armor. The 2nd straight hit kills the **Knight.** Throughout every scene there are jars which hide the 5 different weapons for the **Knight.**

BONUS CHARACTERS

Bonus: found on the ground or will come out of the enemy's jars.

Bonus Points Earned

500	200	400	400	10,000
Money Bag	Stone Soldier	Stone Soldier	Stone Soldier	King

HIDDEN CHARACTERS

3 - 4 characters on each stage

★ **How they appear varies and some can kill the player.**

★ **They appear when the player passes certain areas, jumps from different levels, or shoots at the walls.**

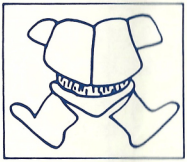
HIDDEN CHARACTERS

Points Earned

5,000

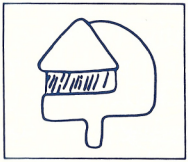
Yashici

0



Armor
The player has armor.

0

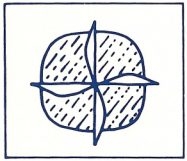


Extend
Adds one more player.

100

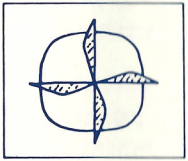
Frog King
When caught, becomes a frog.

100



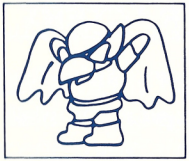
Time (Inc.)
Increases your life by 30 sec.

100



Time (Dec.)
Decreases your life by 30 sec.

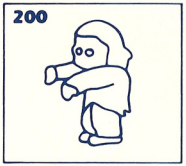
2000



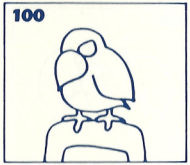
Magician
The player becomes a frog when he casts his spell.

ENEMY CHARACTERS

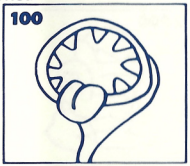
Points Earned



Zombie
He comes out of the ground and tries to walk over the player.

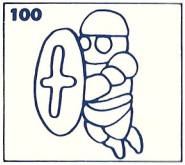


Raven
It stands on a tombstone and flies at the player.

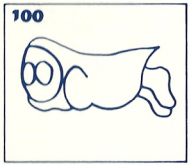


Green Monster
It shoots with its mouth open.

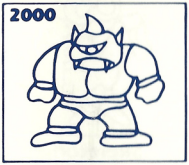
Red Devil
It moves so quickly that it can avoid your shots. You need 3-4 shots to kill him.



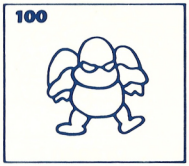
Flying Knight
He flies up and down. Since he has a shield you can not kill him from the front.



Forest Ghost
It appears suddenly in the air and throws spears.



Unicorn
It attacks while jumping and shooting. He needs 10 shots to be killed.



Blue Demon
It comes out of post holes. After flying in the air for a while, it attacks the player.

ENEMY CHARACTERS

Points Earned

Petite Devil

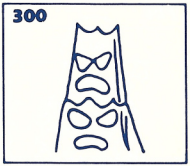
It comes out of the windows and flies toward the player. It attacks very quickly.

Big Man

He guards the house. He shoots sideways and downwards. You need 10 shots to kill him.

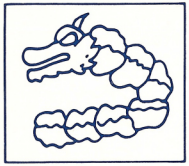
Bat

It flies down from the ceiling.



Tower Monster

It shoots out of both faces. When its face is red, you can kill it with 4 shots.



Dragon

It consists of a head and 8 bodies. It can fly in the air and breathes fire balls. You need 8 shots directly on its head to kill him.

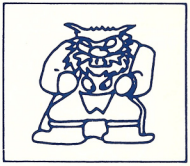
Head: 1000
Body: 200

Skeleton

First you see the head and then the whole body appears.

Satan

It moves very quickly. When his wings are closed, shooting him will not kill him. He will die with 8 shots only when his wings are open.



The Devil

He shoots out of both mouths. You need to shoot the upper face 10 times to kill him.

1st round: 10,000
2nd round: 20,000

CONSIGNES DE SECURITE

Prenez le temps de lire les instructions contenues dans ce manuel. Il est de la plus haute importance d'observer et de suivre à la lettre les instructions et recommandations : c'est votre assurance d'obtenir le maximum de satisfaction avec ce produit sur une longue période.

CONSIGNES DE SECURITE

1. Evitez de soumettre cette cartouche - matériel de haute précision - à des changements extrêmes de température. La conserver à température ambiante.

2. Ne touchez pas aux connecteurs. Protéger votre cartouche des poussières en la rangeant dans son boîtier de protection.

3. N'essayez jamais de démonter votre cartouche.

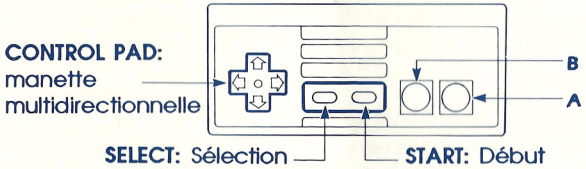
4. L'utilisation de dissolvants, benzène, alcool, ou tout autre produit de nettoyage peut endommager la cartouche.

5. Pour obtenir de meilleurs résultats, jouez à quelque distance de votre poste de télévision.

6. Observez une pause de 10 à 20 minutes au bout de 2 heures environ de jeu ininterrompu. Cela augmentera les performances de votre cartouche.

Description du boîtier de commande et mode d'emploi

Boîtier de commande *1 - Pour choisir de jouer tout seul ou à 2, l'un après l'autre



Boîtier de commande
Les flèches indiquent le sens de déplacement

En appuyant sur l'une de ces quatre extrémités de la manette, vous ferez bouger le Chevalier dans la direction choisie.

- ◄ **Le Chevalier** va à gauche
- ► **Le Chevalier** va à droite
- ▲ **Le Chevalier** monte les escaliers
- ▼ **Le Chevalier** descend les escaliers ou esquive une attaque en se baissant

COMMENT JOUER

Notre belle Princesse a été enlevée. Son amoureux, le Chevalier, équipé de cinq armes différentes, doit franchir sept portes fortement gardées pour la délivrer. Le Chevalier a besoin de votre habileté pour arriver jusqu'à la Princesse et trouver les ruses pour la faire sortir de l'enfer territoire des ennemis.

SELECT (Bouton de Sélection)

Appuyez sur Select pour placer l'astérisque (*) près du nom du jeu que vous désirez choisir. Ce bouton est hors fonction pendant le déroulement d'une partie.

START (Bouton de Début de jeu)

Appuyez sur START pour commencer le jeu que vous avez choisi.
Appuyez sur START chaque fois que vous voudrez observer une trêve pendant le déroulement d'une partie. Vous entendrez un signal sonore et la partie sera interrompue.
Pour continuer votre partie, appuyer de nouveau sur START.

* Bouton «B» :

Permet au Chevalier de lancer jusqu'à un maximum de cinq armes pour détruire ses ennemis.

* Bouton «A» :

Permet de faire bondir et sauter le Chevalier pour esquiver les attaques ennemies.

TECHNIQUES DE JEU

Il y a sept mondes et à la fin de chacun une porte. Chaque porte est gardée par un démon maléfique. Une fois que ce dernier a été tué, une clé tombera du ciel. Cette clé ouvre la porte au monde suivant. A la septième et dernière porte, il vous faudra lutter contre le Diable en personne dans un combat singulier. Si vous l'emportez, la belle **Princesse** est sauvée.

Quand le **Chevalier** est touché sur son armure, il la perd. Le deuxième coup tue le **Chevalier.** Vous commandez les mouvements du **Chevalier** au moyen de la manette multidirectionnelle : il pourra grimper à des échelles, courir en avant ou en arrière, et se baisser brusquement pour éviter les méchants démons. Les boutons **A et B** du boîtier de commande permettent **A)** les sauts et **B)** les lancers d'armes. Si vous appuyez sur **A** et tout de suite après sur **B**, le **Chevalier** lancera son arme tout en bondissant. Si vous utilisez la manette dans la direction «vers le bas» avec le bouton **B**, le Chevalier se baissera brusquement et lancera des armes.

TECHNIQUES DE JEU

A chaque étape, il y a des jarres où sont cachées 5 armes différentes - javelots, torches enflammées, épées, haches, et croix. Au début du jeu, le **Chevalier** est armé d'un javelot.

Javelots - une fois lancés, ils traversent la totalité de l'écran.

Torches - une fois lancées, elles décrivent un arc de cercle et continuent à brûler après avoir touché le sol. Si deux torches sont en train de brûler, vous ne pouvez pas en lancer une autre tant qu'une ne s'est pas éteinte.

Epée - identique au javelot, mais de vitesse plus élevée.

Hache - elle forme aussi un arc de cercle après avoir été lancée.

Croix - leur vol est rectiligne et arrête les attaques ennemies.

TECHNIQUES DE JEU

Notre belle **Princesse** a été enlevée. Son amoureux, le **Chevalier**, revêtu de son étincelante armure, est armé de cinq armes différentes. Le **Chevalier** doit franchir sept portes gardées, à chaque fois, par un démon maléfique. Quand le **Chevalier** tue l'un des méchants démons ennemis, une clé descend du ciel. Cette clé ouvre la porte suivante.

A la septième et dernière porte, votre habileté permet au **Chevalier** d'engager un combat singulier contre le Diable. Battez le Diable et la belle **Princesse** sera sauvée.

Chaque fois que le **Chevalier** est atteint par le tir ennemi, il perd son armure. Un deuxième coup tue le **Chevalier.** Pendant chaque étape, on peut voir des jarres qui cachent cinq armes différentes pour le **Chevalier.**

PERSONNAGES AMIS

Bonus : trouvé au sol ou provenant des jarres de l'ennemi.

Points de bonification

500	200	400	400	10000
Sac d'argent	**Soldat de pierre**	**Soldat de pierre**	**Soldat de pierre**	**Roi**

PERSONNAGES CACHES

3 ou 4 personnages par étape

*** Leurs apparitions peuvent varier et certains peuvent tuer le joueur.**

*** Ils apparaissent quand le joueur traverse certaines zones, saute d'un niveau à l'autre ou frappe les murs.**

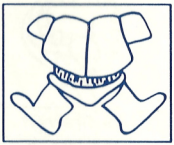
PERSONNAGES CACHES

Points attribués

5000

Yashici

0



Armure

Le joueur dispose d'une armure.

0

Renfort

Ajoute un joueur supplémentaire.

100

Roi Grenouille

Est transformé en grenouille s'il est capturé.

100

Temps (+)

Ajoute 30 secondes à votre durée de vie.

100

Temps (-)

Diminue votre durée de vie de 30 secondes.

2000

Magicien

Quand il jette un sort, le joueur est transformé en grenouille.

PERSONNAGES ENNEMIS

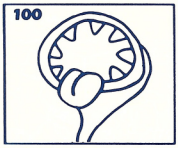
Points attribués

Zombi

Il sort du sol et essaye de marcher sur le joueur.

Corbeau

Il est installé sur une tombe et vole en direction du joueur.

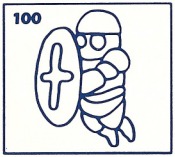


Monstre vert

Il tire la bouche ouverte.

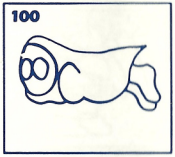
Diable rouge

Il bouge tellement vite qu'il peut éviter vos tirs. Vous devez le toucher 3 à 4 fois pour le tuer.



Chevalier volant

Il vole en montant et en descendant. Comme il a un bouclier, vous ne pouvez pas le tuer de face.

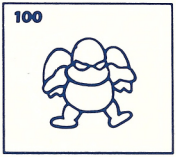


Fantôme forestier

Il apparaît subitement et lance des flèches.

Unicorne

Il attaque en faisant des bonds et en lançant des armes. Il faut 10 coups pour le tuer.



Démon bleu

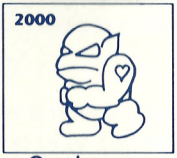
Il sort d'orifices situés dans les piliers. Après avoir tournoyé en l'air pendant quelques instants, il attaque le joueur.

PERSONNAGES ENNEMIS

Points attribués

Diablotin

Il sort des fenêtres et vole en direction du joueur qu'il attaque très rapidement.



Gros homme

Il garde la maison. Il tire de côté et vers le bas. Vous devez le toucher 10 fois pour le tuer.

Chauve-souris

Elle vole à partir du plafond.

Le monstre en forme de tour

Il tire à partir de ses deux visages. Quand sa figure devient rouge, vous pouvez le tuer avec 4 coups.

Dragon

Il a une tête et huit corps. Il peut voler et il crache des boules de feu. Il vous faut le toucher 8 fois directement sur la tête pour le tuer.

Tête: 1000 Corps : 200

Squelette

Vous voyez d'abord la tête, puis le reste du squelette.

Satan

Il se déplace très rapidement. Il n'est pas possible de le tuer quand ses ailes sont fermées. Huit coups sont necessaires pour le tuer, lorsque ses ailes sont ouvertes.

Le Diable

Il tire avec ses deux bouches. Vous devez l'atteindre 10 fois dans la partie supérieure du visage pour le tuer.

1er round : 10.000
2ème round : 20.000

WAARSCHUWING

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door ; berg het daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.

2) Kom niet aan de elektrische kontakten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.

3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoommaakmiddelen.

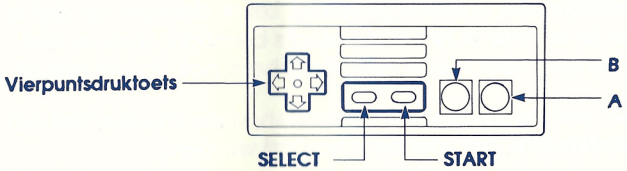
4) Doe de cassette na gebruik weer terug in de doos.

5) Ga voor het beste resultaat op een ruime afstand van het beeldscherm zitten.

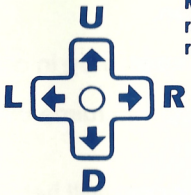
6) Neem, als je langer dan 2 uur gespeelt hebt, een pauze van 10-20 minuten. Dit verhoogt je spelresultaat.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS

Controller *1 bestuurt Ridder in 1-of 2-spelers spel.
Controller *1 bestuurt Ridder in 1-of 2-spelers doorlopend spel.



Vierpuntsdruktoets
De ridder beweegt volgens de pijlen



Vier verschillende richtingen
Met de vierpuntsdruktoets kun je de ridder besturen in de volgende richtingen:

◄ **Ridder** gaat naar Links.
► **Ridder** gaat naar Rechts
▲ **Ridder** klimt omhoog
▼ **Ridder** klimt omlaag of bukt

SPELBESCHRIJVING

De beeldschone prinses is gekidnapped. Haar minnaar, de Ridder, gewapend met vijf verschillende wapens, moet zeven verschillende, zwaarbewaakte poorten veroveren om zijn geliefde te redden.
De Ridder heeft jouw moed en vaardigheid nodig om zijn prinses te redden en samen te ontsnappen uit Hades, het land van de vijand.

SELECT toets

Gebruik deze toets om het sterret je (*) bij het spel te zetten dat je wilt spelen. (Hij werkt niet tijdens het spel.)

START toets

Druk op deze toets om met het gekozen spel te beginnen.

PAUZE

Als je tijdens het spel wilt pauzeren, druk dan op de START toets.
Je hoort een pauze-muziekje en het spel stopt op die plaats.
Druk nog een keer op START als je weer verder wilt spelen.

B-knop

Met deze knop bedien je de wapens van de Ridder om de vijand te verslaan.

A-Knop

Met deze knop kun je de Ridder laten springen om aanvallen te ontwijken.

* De vierpuntsdruktoets werkt alleen in de aangegeven richtingen en werken niet tegelijkertijd.

SPELTIPS

Er zijn zeven verschillende poorten en aan het eind van elke poort is een kwade geest. Als je deze kwade geest verslagen hebt, valt er een sleutel uit de lucht om de volgende poort te openen. Bij de zevende poort moet je een man-tot-man gevecht aangaan met de duivel. Als je dit gevecht wint, is de **Prinses** gered.

Als de **Ridder** geraakt wordt door een vijand, verliest hij zijn harnas. Als hij dan voor de tweede keer geraakt wordt, sterft hij. Jij bestuurt de **Ridder** met de vierpuntsdruktoets: ladders opklimmen, vooruit of achteruit rennen en bukken om aanvallen te ontwijken. Met de **A-knop** laat je de **Ridder** springen en met de **B-Knop** gooi je met de wapens. Als je de **A-** en **B-Knop** direkt na elkaar indrukt, gooi je met het wapen terwijl je springt en als je met de vierpuntsdruktoets naar beneden drukt en dan op **B** drukt, gooi je terwijl je bukt.

SPELTIPS

In elk onderdeel van het spel staan er potten die de vijf verschillende wapens verbergen - Speren, Fakkels, Zwaarden, Bijlen en Kruisen. Bij het begin van het spel heb je al een speer.

SPEREN - Gooi je helemaal naar de andere kant van het scherm.

FAKKELS - Zij vormen een boog van vuur als je ermee gooit. Als ze op de grond vallen moet er eerst een van de twee uitgebrand zijn voordat je een nieuwe kunt gooien.

ZWAARDEN - Hetzelfde als de speer, maar sneller.

BIJLEN - Ze vormen een grote boog als je ermee gooit.

KRUISEN - Ze vliegen rechtuit als je ermee gooit en stoppen aanvallen van vijanden.

SPELTIPS

Onze mooie **Prinses** is gekidnapped. Haar minnaar, de **Ridder in** zijn, glanzende harnas, is gewapend met vijf verschillende wapens. De **Ridder** moet zeven verschillende poorten veroveren, die elk bewaakt worden door kwade geesten. Als hij een kwade geest verslagen heeft, verschijnt er een sleutel in de lucht die de volgende poort opent.

Bij de zevende poort is het jouw vaardigheid die de **Ridder** leidt in een man-tot-man gevecht met de duivel zelf. Versla de duivel en de mooie **Prinses** is gered.

Telkens als de **Ridder** geraakt wordt door de vijand verliest hij zijn harnas. Als hij geraakt wordt als hij geen harnas meer heeft, sterft hij. In elke scene staan er potten waarin de vijf verschillende wapens verstopt zijn.

BONUS FIGUREN

Bonus: Ligt op de grond of komt tevoorschijn uit de potten.

Bonuspunten

500	200	400	400	10000
Geldzak	**Stenen Soldaat**	**Stenen Soldaat**	**Stenen Soldaat**	**Koning**

VERBORGEN FIGUREN

3-4 figuren per scene

* Hoe ze verschijnen is volkomen willekeurig en sommigen zijn dodelijk.

* Ze verschijnen als de ridder ergens langs loopt, komen uit de lucht vallen, of schieten op de muren.

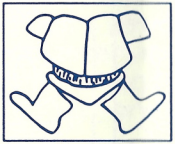
VERBORGEN FIGUREN

Verdiende punten

5000

Yashici

0



Harnas

De Ridder krijgt een harnas

0

Verlenging

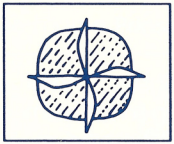
Je krijgt 1 extra leven.

100

Kikker Koning

Wordt een kikker als je hem vangt.

100



Tijd (plus)

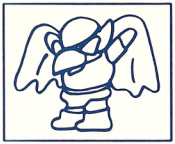
Verlengt je leven met seconden.

100

Tijd (min)

Verkort je leven met seconden.

2000



Tovenaar

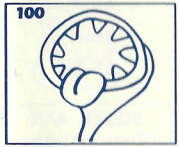
De Ridder wordt een kikker als hij betoverd wordt.

VIJANDELIJKE PERSONEN

Verdiende punten

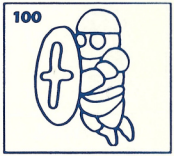
ZOMBIE
Komt uit de grond en probeert de Ridder te pakken.

RAAF
Staat op een grafsteen en vliegt naar de Ridder.

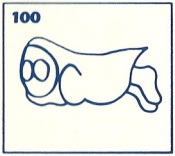


GROEN MONSTER
Hij schiet met open mond.

RODE DUIVEL
Vliergt heel snel, en is moeilijk om te raken. 4 keer raken voordat hij vernietigd is.

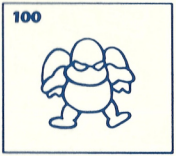


VLEUGELRIDDER
Vliegt op en neer. Hij heeft een schild voorop, dus kan alleen van achter aangevalen worden.



BOSGEEST
Verschijnt plotseling in de lucht en werpt met speren.

UNICORN
Hij valt aan terwijl hij springt en schiet. Je moet hem 10 keer raken.



BLAUWE DEMON
Komt uit kleine holen. Na even rondgevlogen te hebben valt hij de Ridder aan.

VIJANDELIJKE PERSONEN

Verdiende punten

100

KLEINE DUIVEL

Komt uit de ramen en vliegt naar de Ridder. Hij is erg snel.

2000

STERKE MAN

Hij bewaakt het huis. Schiet naar links, rechts en naar beneden. Je moet hem 10 keer raken.

100

VLEERMUIS

Vliegt van het plafond naar beneden.

300

TORENMONSTER

Schiet uit beide gezichten. Als zijn gezicht rood is, kun je hem met 4 slagen doden.

DRAAK

Hij heeft een hoofd en acht lichamen. Hij vliegt door de lucht en spuwt vuurballen. Je moet hem 8 keer op het hoofd raken.

HOOFD: 1000
LICHAAM: 200

100

SKELET

Je ziet eerst zijn hoofd en dan pas zijn lichaam.

3000

SATAN

Hijn beweegt snel. Als zijn vleugels dicht zijn, kun je hem niet doden. Je moet hem 8 keer met open vleugels raken.

DE DUIVEL

Hij schiet uit beide monden. Je moet zijn bovenste gezicht 10 keer raken.

Eerste ronde: 10.000
Tweede ronde: 20.000

CAPCOM

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON